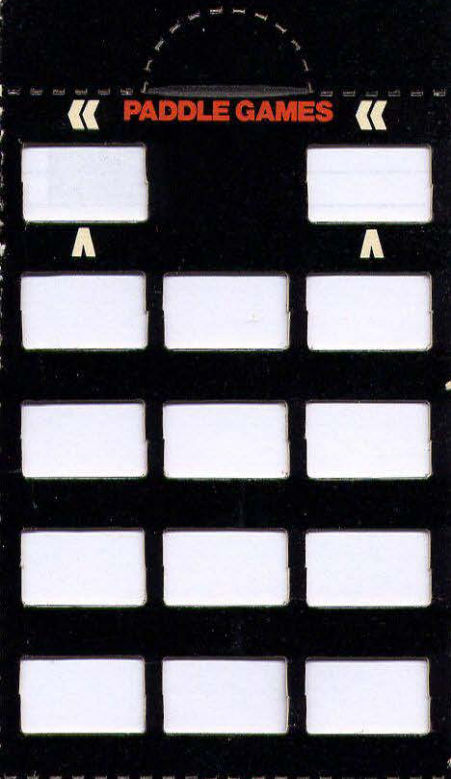
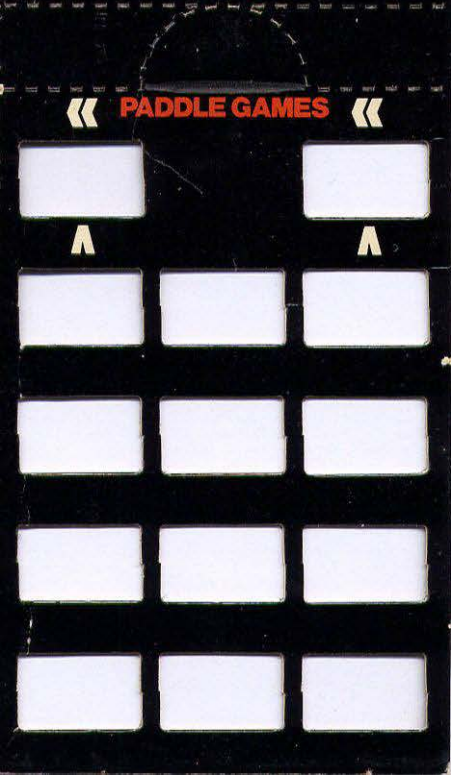
AUFLEGER für Handspielgeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande





VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **3**

BALLSPIELE
PADDLE GAMES
JEUX DE BALLE

Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

BALLSPIELE
PADDLE GAMES
JEUX DE BALLE

Diese Cassette enthält 60 Programme für Ballspiele, die allein oder zu zweit gespielt werden können. Alle Spiele lassen sich in ihrem Schwierigkeitsgrad verändern. So können Anfänger, Fortgeschrittene und Profis die ihren Fähigkeiten angemessenen Programme wählen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm 01.

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme 02 bis 60 nacheinander eingeschaltet.

4. Mit der Taste **START** wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

5. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder das Programm 01 eingestellt.

6. Trennen Sie die beiden Lochmasken (Stanzkarten) aus dieser Spielanleitung heraus und legen Sie sie auf die Tastenfelder der beiden Handspielgeräte.

The cassette contains 60 programmes for paddle games for one or two players. All games can be played with different handicaps. So each player, Amateur or Professional can choose according their abilities.

How to make your cassette operational

1. Connect your Video Computer as instructed and insert the Cassette into the Video Computer.

2. Press key ◀◀ to write the programme into the Video Computer. On the right hand side of your TV screen Programme 01 will appear.

3. By pressing key ▶ the programmes 02 to 60 will follow in sequence.

4. By pressing key **START** the programme selected will start.

5. By pressing key ◀◀ again, programme 01 will be re-selected.

6. Tear off the two layers from the instruction booklet and position them on both keyboards of the Remote Controls.

Cette cassette contient 60 programmes de jeux de balle auxquels il est possible de jouer seul ou à deux. Le degré de difficulté peut varier quel soit le jeu choisi. Ainsi, les débutants, aussi bien que les joueurs avancés ou les professionnels peuvent sélectionner les programmes qui correspondent à leurs capacités.

Pour utiliser la cassette:

1. Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux indications et introduisez la cassette dans la case de l'ordinateur prévue à cet effet.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ :l'ordinateur vidéo lit les programmes. Le programme 01 apparaît sur l'écran de votre télévision.

3. En appuyant de manière répétée sur la touche ▶ , vous obtenez les programmes suivants, de 02 à 60.

4. En appuyant sur la touche **START**, vous faites démarrer le programme qui est annoncé sur l'écran.

5. Pour obtenir de nouveau le programme 01, actionnez la touche ◀◀ .

6. Détachez les deux caches perforés (cartes poinçonnées) du mode d'emploi et posez-les sur les claviers des deux appareils de commande.

DIE PROGRAMME
THE PROGRAMMES
LES PROGRAMMES

Alle Ballspiele werden in fünf Schwierigkeitsgraden angeboten. Das jeweils erste Spiel ist immer die einfachste, das fünfte Spiel die schwierigste Variante.

Anfänger
(Programme 01, 06, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46, 51, 56)

Geringe Ballgeschwindigkeit. Der Flugbahn-Winkel richtet sich nach der Schlägerstellung: Wird der Ball mit der Schlägermitte getroffen, wird er flach zurückgespielt. Wird er mit einer Schlägerkante getroffen, fliegt er in steilem Winkel zurück.

Progress
(Programme 02, 07, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47, 52, 57)

Der Ball wird zunächst langsam zurückgespielt. Nach einigen Schlägen steigert er jedoch seine Geschwindigkeit. Flugbahn-Winkel wie „Anfänger".

Profi
(Programme 03, 08, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48, 53, 58)

Der Ball wird sofort mit hoher Geschwindigkeit zurückgespielt. Flugbahn-Winkel wie „Anfänger".

Trick I
(Programme 04, 09, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49, 54, 59)

Langsame Ballgeschwindigkeit, die jedoch durch Drücken einer der beiden mit « markierten Tasten gesteigert werden kann. Das Tempo wird gesteigert, solange die Taste gedrückt wird – jedoch *nur dann, wenn man den Ball zuvor zu*rückgeschlagen hat. Durch Drücken einer der beiden Tasten A verändern Sie auf die gleiche Weise den Flugbahn-Winkel.

Trick II
(Programme 05, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60)

Wie Trick I, jedoch von Anfang an mit hoher Geschwindigkeit. Damit entfällt die Benutzung der Tasten «.

All paddle games are offered with five different handicaps. The first game is always the simpliest, the fifth game the most different variation.

Amateur
(Programmes 01, 06, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46, 51, 56)

Low ball speed. The angle of the ball direction is influenced by the paddle position. If the ball is stroked with the center of the paddle, it will be deflected with a low angle. If it is stroked by the upper or lower half of the paddle, it will be deflected with a high angle.

Progress
(Programmes 02, 07, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47, 52, 57)

The ball is played firstly slow, its speed increases after several hits. Flying angle as per Amateur.

Professional
(Programmes 03, 08, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48, 53, 58)

The ball will be played immediately with high speed. Flying angle as per Amateur.

Trick I
(Programmes 04, 09, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49, 54, 59)

Low ball speed which can be increased immediately by pressing one or two of the keys « . The speed will be increased as long as the key is pressed, but only if the same player has hit the ball before. By pressing one of the two keys A the flying angle changes accordingly.

Trick II
(Programmes 05, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60)

As trick I but with high speed. Keys « should not be used.

Tous les jeux de balle offerts comportent cinq degrés de difficulté. Le premier programme est toujours le plus facile, le cinquième le plus difficile.

Débutants:
programmes 01, 06, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46, 51, 56)

La vitesse de la balle est réduite. L'angle décrit par sa trajectoire dépend de la position de la raquette: si le milieu de la raquette frappe la balle, celle-ci est renvoyée horizontalement; si une extrémité de la raquette frappe la balle, l'angle décrit par la trajectoire est très aigu.

Joueurs avancés:
programmes 02, 07, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47, 52, 57.

La balle est renvoyée d'abord lentement. Après quelques coups, sa vitesse augmente toutefois. Sa trajectoire est comparable à celle décrite dans les programmes destinés aux débutants.

Professionnels:
programmes 03, 08, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48, 53, 58.

La balle est renvoyée tout de suite très rapidement. Sa trajectoire est comparable à celle décrite dans les programmes destinés aux débutants.

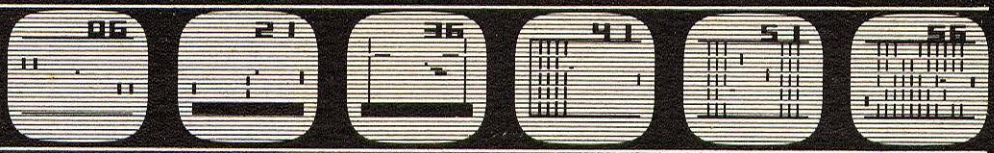
Trick 1:
programmes 04, 09, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49, 54, 59.

La vitesse de la balle est assez faible, mais on peut l'accroître en appuyant sur l'une des *deux touches comportant le signe* « . *Le* rythme s'accélère aussi longtemps qu'on appuie sur la touche, à condition qu'on ait auparavant renvoyé la balle. Pour modifier la trajectoire de la balle, appuyez de même sur l'une des deux touches comportant le signe A .

Trick 2:
programmes 05, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60.

Il est semblable au trick 1. Cependant, la balle est rapide dès le début, ce qui rend le maniement des touches « inutile.

DIE SPIELE
THE GAMES
LES JEUX



01-05 Tennis

Tennisfeld mit zwei Schlägern, die durch die Steuerknüppel an den Handspielgeräten nach oben, unten und nach vorn bewegt werden. Nach Drücken der **Start**-Taste wird der Ball aus der Mitte eingespielt. Wird ein Ball verfehlt, erhält der Gegner einen Punkt. Der Spielstand wird auf dem oberen Bildschirm-Rand angezeigt. Wer zuerst 15 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Durch Drücken der Taste **START** wird ein neues Spiel begonnen.

06-10 Tennis-Doppel

Zwei Schläger pro Spieler. Der Ball kann beliebig mit dem vorderen oder dem hinteren Schläger zurückgespielt werden.

11-15 Fußball

Fußballfeld mit zwei Torhütern, die bis zur Spielfeld-Mitte nach vorn bewegt werden können. Die Tore werden im Zählwerk angezeigt.

16-20 Eishockey

Wie Fußball, jedoch mit zwei Figuren pro Spieler.

21-25 Tischtennis

Auf dem Bildschirm erscheint die Seitenansicht einer Tischtennisplatte mit Netz und zwei Schlägern. Der Ball muß so zurückgespielt werden, daß er nicht ins Aus oder ins Netz geht.

26-30 Volleyball

Bei diesem Spiel darf der Ball den Boden nicht berühren. Wird der Ball verfehlt, erhält der Gegner einen Punkt.

31-35 Basketball 1

Der Ball muß durch Stöße mit dem Schläger in das gegnerische Netz befördert werden.

36-40 Basketball 2

Wie Basketball 1, jedoch mit waagerecht stehenden Schlägern.

41-45 Pinball

Spiel für eine Person, das mit dem rechten Handregler gespielt wird. Durch ständiges Zurückspielen des Balles müssen möglichst viele Pins gelöscht werden. Die Zahl der getroffenen Pins wird im Zählwerk angezeigt. Wird der Ball verfehlt, bauen sich alle 32 Pins wieder auf. Das Spiel ist beendet, wenn der Ball sechsmal verfehlt wird. Höchste erreichbare Punktzahl: 6mal 32 = 192.

46-50 Whipe-out

Wie Pinball, jedoch wird der Ball durch die Pins nicht zurückgespielt. Höchste erreichbare Punktzahl: 6mal 80 = 480.

51-55 Pinball Match

Bei diesem Spiel geht es darum, durch Abräumen der gegnerischen Pins den Weg zum Tor freizukämpfen und einen Treffer zu erzielen. Sieger ist, wer zuerst 15 Punkte erreicht.

56-60 Whipe-out Partner-Spiel

Bei diesem Spiel wird nicht gegeneinander, sondern miteinander gespielt: Die Partner versuchen, gemeinsam möglichst viele der 88 Pins auszulöschen, ohne den Ball ins Aus gehen zu lassen. Höchste erreichbare Punktzahl: 6mal 88 = 528.

01-05 Tennis

Tennis court with two rackets, which can be moved with the joy-sticks on the remote controls up and down and forward. After pressing key **START** the ball will be served from the center. If a player misses the ball, the opponent makes a point. The actual score will be displayed in the upper side of the TV screen. The player, who first gets 15 points, wins the match. By pressing key **START** a new match starts.

06-10 Tennis doubles

Two rackets per player. The ball can be played by forward and backward racket.

11-15 Football

Football field with two goal keepers, who can be moved to the center line. The goals will be scored by the display.

16-20 Ice hockey

As football, but with two players on each half.

21-25 Table tennis

On the screen the side view of the ping pong table with two rackets and the net is displayed. The ball has to be played in a way, that it does not touch the net or go out.

26-30 Volleyball

In this game the ball should not touch the ground. If the ball is missed, the opponent gets a point.

31-35 Basketball I

The ball has to be played into the opponent basket.

36-40 Basketball II

As before, but with horizontal players.

41-45 Pinball

Game for one person to be played with the right remote control. By steadily stroking of the ball the maximum number of pins have to be eliminated. The number of eliminated pins will be shown on the display. If the ball is missed, all pins will be replaced again for service with the new ball. The game finishes if the ball is missed six times. Best scoring: 6 x 32 = 192.

46-50 Whipe-out

As pinball, but the ball will not be deflected by the pins. Best scoring: 6 x 80 = 480.

51-55 Pinball match

For two players, who have to eliminate as many of the pins as possible and brake through. The one who has made the first 15 points is the winner.

56-60 Whipe-out partner game

With this version two players are playing together and are trying to eliminate as many pins as possible. Best scoring: 6 x 88 = 528.

01-05 Tennis

Court de tennis avec deux raquettes que l'on peut monter, descendre ou avancer grâce aux leviers des appareils de commande. En appuyant sur la touche **START**, vous introduisez la balle au centre du court. Si un joueur manque son coup, son adversaire gagne un point. Le nombre de points est indiqué sur le bord supérieur de l'écran. Le premier qui a 15 points a gagné la partie. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche **START**.

06-10 Tennis à quatre

Deux raquettes par joueur. On peut renvoyér la balle soit avec la raquette avant, soit avec la raquette arrière.

11-15 Football

Terrain de football avec deux gardiens de but qui peuvent se déplacer jusqu'au milieu du terrain. Le compteur indique les buts marqués.

16-20 Hockey sur glace

Se joue comme le football, toutefois chaque joueur a deux pièces à déplacer.

21-25 Ping-pong

Le profil d'une table de ping-pong partagée par un filet, ainsi que deux raquettes apparaissent sur l'écran. La balle renvoyée ne doit ni sortir ni tomber dans le filet.

26-30 Volley-ball

Dans ce jeu, le ballon ne doit pas toucher le sol. Si un joueur manque son coup, son adversaire gagne un point.

31-35 Basket-ball 1

Le ballon doit être lancé au moyen de la raquette dans le filet adverse.

36-40 Basket-ball 2

Se joue comme le précédent, mais les raquettes sont cette fois horizontales.

41-45 Pinball

Un seul joueur qui actionne l'appareil de commande droit. La balle est constamment renvoyée et doit éliminer le plus d'obstacles possible. Le compteur indique le nombre d'obstacles touchés. Si la balle manque son coup, les 32 obstacles réapparaissent tous. La partie est terminée lorsque la balle a manqué six fois son coup. Maximum de points pouvant être atteint: 6 fois 32 = 192.

46-50 Whipe-out

Se joue comme le pinball, toutefois la balle n'est pas renvoyée par les obstacles. Maximum de points pouvant être atteint: 6 fois 80 = 480.

51-55 Pinball Match

Les joueurs s'efforcent de se faire un passage jusqu'au but et à atteindre la cible en éliminant les obstacles de l'ennemi. A gagné l premier qui a obtenu 15 points.

56-60 Whipe-out à deux

Les joueurs ne sont plus des adversaires, mais des partenaires. Ils s'efforcent d'éliminer ensemble le plus possible d'obstacles – au total 88 – sans que la balle sorte. Maximum de points pouvant être atteint: 6 fois 88 = 528.